





IL TEMA DEL GIOCO

UNA DIVERTENTE SFIDA PER SCOPRIRE LA PROPRIA "MISTERIOSA" IDENTITÀ, UTILIZZANDO LE DOMANDE PIÙ GIUSTE E SFRUTTANDO INTUIZIONE E TANTA FANTASIA!...SARÀ SORPRENDENTE!

LA DINAMICA DEL GIOCO

A TURNO, UN GIOCATORE INDOSSA LA VISIERA PORTA-CARTA, NELLA CUI TASCA VIENE INSERITA UNA CARTA "MISTERIOSA", SULLA QUALE GLI ALTRI GIOCATORI HANNO SCRITTO O DISEGNATO UN PERSONAGGIO O UN OGGETTO. IL GIOCATORE CHE INDOSSA LA VISIERA PORTA-CARTA DOVRÀ INDOVINARE IL PERSONAGGIO O L'OGGETTO, FACENDO VARIE DOMANDE, ALLE QUALI GLI ALTRI GIOCATORI POTRANNO RISPONDERE SOLO "SÌ" OPPURE "NO".

VINCE CHI INDOVINA LA PROPRIA CARTA IN MINOR TEMPO O CHI NE INDOVINA DI PIÙ IN UN TEMPO STABILITO.

GLI ELEMENTI DEL GIOCO

- > LE CARTE (STAMPABILI E RITAGLIABILI) SU CUI SCRIVERE O DISEGNARE IL PERSONAGGIO O L'OGGETTO DA INDOVINARE.
- > UNA VISIERA PORTA-CARTA (STAMPABILE, RITAGLIABILE E MONTABILE)
 NELLA CUI TASCA FRONTALE SI INSERISCE LA CARTA CON LA PAROLA O IL DISEGNO DA INDOVINARE.

>> IN ALTERNATIVA ALLA VISIERA SI PUÒ UTILIZZARE UN BERRETTO, INSERENDO LA CARTA NEL RISVOLTO SULLA FRONTE



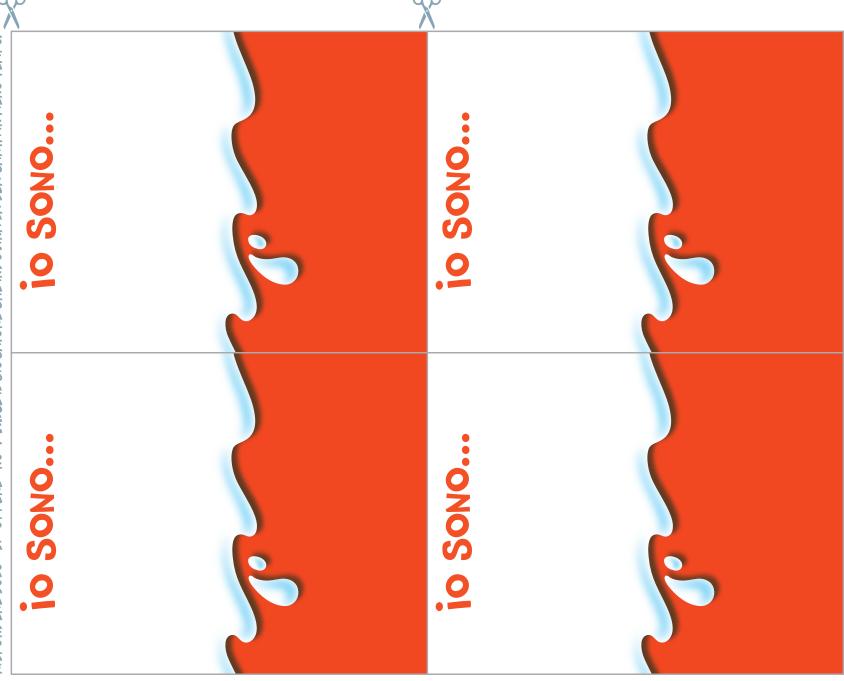
STAMPA, RITAGLIA, SCRIVI E GIOCA

(SE PUOI, STAMPA O INCOLLA SU CARTONCINO)

KHI SONO?

RITAGLIA LUNGO LE LINEE CONTINUE

(OPPURE DISEGNALO). UN GIOCATORE A TURNO INPOSSA LA VISIERA IN CUI VIENE INSERITA UNA DELLE CARTE E DEVE INPOVINARE COSA CI SIA SCRITTO O DISEGNATO SOPRA, FACENDO POMANPE AGLI ALTRI GIOCATORI, CHE POSSONO RISPONDERE SOLO "SÌ" OPPURE "NO". VINCE IL GIOCATORE CHE INDOVINA LA SUA CARTA IN MENO TEMPO. RITAGLIA LE CARTE E SCRIVI NELLO SPAZIO BIANCO IL NOME DI UN PERSONAGGIO O DI UN OGGETTO



STAMPA, RITAGLIA, SCRIVI E GIOCA

(SE PUOI, STAMPA O INCOLLA SU CARTONCINO)





